PROJEL INC.

Tél.: (514) 646-1120 1501, Mc Gill, Longueuil (Québec) J4J 3L5 Fax: (514) 646-1596

Shuffleboard

CAMPING QUEBEC

L'aménagement d'un terrain pour jeu de palet

1- Le terrain doit avoir cinquante-deux (52) pi. de long et (6) pi. de large. La surface de jeu est généralement recouverte de béton ou de terrazo.

2- La surface de jeu doit avoir trente-neuf (39) pi. de long, soit l'espace compris entre les deux (2) lignes de fond.

3- Le terrain est marqué conformément au diagramme officiel. Les lignes ont une largeur minimum de trois quart (3/4) de pouce. Sur les terrains actuels on peut conserver des lignes ayant un pouce et demi (1 1/2) de largeur, jusqu'à ce que certains soient aménagés ou marqués à nouveau. Les triangles de séparation qui se trouve dans la zone 10, ont une base tracée de trois (3) pouces de largeur et les côtés pointent vers la zone des points sans y toucher. Les lignes de côtés du triangle ont un quart de pouce de largeur et doivent être claires et distinctes. Lorsqu'on trace le triangle, il faut laisser un espace libre d'un demi (1/2) pouce entre la base non tracée du triangle et l'autre ligne de démarcation de la zone 10. Les lignes de fond excèdent de dix-huit (18) pouces de chaque côté du terrain qui se prolonge jusqu'aux terrains adjacents.

< INSERER LE DIAGRAMME DU JEU >

****

Les equipements de loisir

PROJEL inc.

1501, Mc Gill
Longueuil (Québec) J4J 3L5
Tél. : (514) 646-1120
Fax : (514) 646-1596

Entretien de terrain de jeu de pallets américani (Shuffleborad)

Il existe deux façons de peindre/teindre une surface.

a. Teinture à béton (concrete stain) ...verte de couleur.
b. Peinture acrylique à l'eau (aucun émail) ...verte.

Suivre le mode d'emploi du contenant.

S'il s'agit de refaire une surface, il est recommandé de bien nettoyer cette dernière à l'aide de TSP (Tri-Sodium Phosphate) et/ou ammoniaque au préalable. Utiliser une machine à brosses rotatives, puis rincer plusieurs fois. Pour étendre le vert, utiliser un bac (à peinture) en plastique et un rouleau de 9 pouces à poils de 1/2 pouce.

Tracer les lignes et numéros du terrain à l'aide d'un pistolet ou un rouleau de 2 pouces en utilisant le même type de peinture que le vert.

Appliquer deux couches de cire Nella-Seal no. 2. Pour de meilleurs résultats laisser sécher quelques jours entre les deux couches de cire.

Règles générales pour un bon entretien de terrain

1. Balayage quotidien. (balai à poils doux)

2. Arroser au jet (eau propre) une fois la semaine.

3. Deux fois l'an, bien laver le terrain en utilisant un savon liquide de bonne qualité. Pour de meilleurs résultats, utiliser une machine à brosses rotatives.

4. Appliquer de la cire de deux à trois fois par année (Nella-Seal 2). Utiliser un applicateur de cire de 12 pouces en laine d'agneau. Un gallon de cire donne deux couches.

5. Après chaque lavage ou un terrain mouillé, enlever l'eau à l'aide d'un rétracteur à rouleau et bien laisser sécher.

Shuffle Beads

Billes de verre, à saupoudrer avec modération, rend les surfaces de terrain très glissantes.

Cire à disques

Appliquer quelques lignes horizontales et verticales, environ huit fois dans chaque sens.

Moins
10
7
7
8
8
10
Briques mortier
12 pi
Moins
10
7
7
8
8
10
3 pi
6 pi
5 pi

RÈGLEMENTS NATIONAUX DU JEU DE PALETS AMERICAIN

Revisés et adoptés le 2 mars, 1971

En vigueur à partir du

1er octobre, 1971

HERBERT K. SMOCK, président, 10418 N.E. 2nd Ave., Miami, FLA. 33138

COMITÉ DES RÈGLEMENTS OFFICIELS

ERNEST S. GLAWSON, président, 160 21st Ave. So., St. Petersburg, FLA. 33705

HENRY ADRINGA - EARL CHANDLER - LEWIE SMITH

A- LE JEU

1. Le jeu de palets américain se joue à deux (2) (en simple) ou à quatre (4) (en double).

2. Le jeu consiste à glisser des palets à l'aide de bâtons à long manche sur des carreaux où les points sont préalablement indiqués, que ce soit pour compter, pour empêcher un adversaire de compter, ou les deux (2) à la fois.

B- LE TERRAIN

1. Le terrain a cinquante-deux (52) pi. de long et six (6) pi. de large et la surface de jeu est recouverte de béton (de préférence) ou de terrazo.

1.a. La surface de jeu a trente-neuf (39) pi. de long, soit l'espace compris entre les deux (2) lignes de fond.

2. Le terrain est marqué conformément au diagramme officiel. Les lignes ont une largeur maximum d'un (1) pouce et une largeur minimum de trois quart (3/4) de pouce. Sur les terrains actuels on peut conserver des lignes ayant un pouce et demi (1 1/2 po) de largeur, jusqu'à ce que certains soient aménagés ou marqués à nouveau. Les triangles de séparation qui se trouvent dans la zone 10, ont une base tracée de trois (3) pouces de largeur et les côtés pointent vers la zone des

points sans y toucher. Les lignes des côtés du triangle ont un quart (1/4) de pouce de largeur et doivent être claires et distinctes. Lorsque l'on trace le triangle, il faut laisser un espace libre d'un demi (1/2) pouce entre la base non tracée du triangle et la ligne de fond, ainsi qu'entre la pointe du triangle et l'autre ligne de démarcation de la zone - 10. Les lignes de fond excèdent de dix-huit (18) pouces de chaque côté du terrain où sont prolongées jusqu'aux terrains adjacents.

2.a On creuse un fossé d'au moins vingt-quatre (24) po. tout autour du terrain. Ce fossé doit avoir quatre (4) pouces de profondeur au milieu où l'on doit prévoir un système de drainage adéquat. La déclivité du fossé est de un (1) po. pour le premier six (6) po. de longueur à partir de la ligne de fond, et d'au moins quatre (4) pouces au milieu.

REMARQUE:

On recommande aux clubs d'installer des clôtures ou des panneaux pour absorber les chocs des palets et pour freiner les rebonds, afin d'éviter aux joueurs de recommencer la demi-partie qu'ils viennent de jouer.

ligne de fond
espace libre
3po.
6pi 6po.
1pi 6po.
MOINS
10
7
7
3pi.
8
8
10
3pi.
3pi.
3pi.
lignes neutres
12 pi.
3pi.
3pi.
10
8
8
7
7
3pi.
MOINS
10
1pi 6po.
6pi 6po.
Triangle de suspension
3pi
3pi
6 pi
52 pi.

(DU JEU)

3. Une extrémité du terrain sera désignée comme étant la zone de départ et l'autre, la zone d'arrivée. Toutes les parties débuteront à la zone de départ.

C- EQUIPEMENT

1. Les palets sont en plastique avec une épaisseur variant entre 9/16 de po et un (1) po, un diamètre de six (6) po.et un poids minimum de onze oz et demi (11 1/2 oz). Les nouveaux palets devront peser quinze (15) oz . Huit (8) palets forment un ensemble, dont quatre (4) sont de couleur rouge et les autres, de couleur noire. On pourra utiliser d'autres combinaisons de couleur, comme le blanc ou le jaune, à la place du rouge.

Il faut s'assurer que tous les palets d'un même ensemble ont le même poids et la même épaisseur . Lors des tournois nationaux et provinciaux, seuls les palets en plastique sont utilisés.

2. Les bâtons à long manche doivent avoir six (6) pi. trois (3) po. de longueur totale et aucune partie métallique en contact avec la surface de jeu.

3. Les joueurs doivent jouer avec des palets en bon état(qui répondent aux normes),qu'ils soient vieux ou neufs. On remplacera si possible les palets défectueux par des palets réglementaires. Tout changement de palets doit être effectué avant le lancer pour le choix des couleurs. On n'utilisera pas de palets neufs lors d'un tournoi à moins qu'ils n'aient été préalablement utilisés.

D- REGLES DU JEU

1. Chaque équipe ou joueur a droit à deux (2) parties complètes d'échauffement avec les palets des deux (2) couleurs avant de commencer à jouer.

1.a. Les joueurs doivent se placer du côté de la zone de départ lorsqu'ils exécutent les lancers qui détermineront le choix de couleur. A cette fin, deux (2) adversaires lancent, chacun de son côté, quatre (4) palets jusqu'à la ligne neutre la plus éloignée. Les joueurs lancent tour à tour, d'abord le rouge (ou une couleur substitut), puis le noir, suivi du rouge, etc. Les trois (3) premiers palets de chaque joueur ne comptent pas et sont retirés au fur et à mesure. Seul le dernier palet demeure sur le terrain. Pour déterminer à qui revient le choix de couleur on examine la position des palets. Celui dont le palet est le plus près de la ligne l'emporte. Les joueurs conserveront ensuite la même couleur tout au long du match. Le calcul se fait à partir du centre du palet jusqu'au milieu de la ligne neutre. Si le dernier palet noir touche ou pousse le dernier palet rouge, le choix de couleur est accordé au joueur en possession du palet rouge.

1.b. En double, les partenaires joueront avec des palets de même couleur aux deux (2) extrémités du terrain.

En double, les partenaires ont le droit de changer d'extrémité UNE SEULE FOIS et ce, immédiatement après le choix de couleur.

2. C'est le joueur ou l'équipe en possession des palets rouges qui entame la partie. Les joueurs lancent tous leurs palets un à un et à

tour de rôle. Les palets rouges doivent être lancés du côté droit de la zone de départ et du côté gauche de la zone d'arrivée.

FAUTE DE COULEUR: Une faute de couleur doit être corrigée si on la remarque avant qu'une demi-partie ne soit complétée; autrement, le jeu se poursuit dans l'ordre dans lequel il a été amorcé.

Pour corriger une faute de couleur, il faut reprendre la demi-partie dès le début en respectant l'ordre des couleurs établi par le règlement.

EN SIMPLE, après que tous les palets ont été lancés c'est-à-dire qu'une demi-partie est complétée, les joueurs marchent jusqu'à l'autre extrémité du terrain ou vers la zone d'arrivée et recommencent à jouer dans le sens inverse (vers la zone de départ). Cette fois, c'est le joueur en possession des palets NOIRS qui commence le premier.

EN DOUBLE, après que tous les palets ont été lancés, le jeu reprend à l'autre extrémité ou en direction de la zone de départ. C'est toujours le joueur en possession des palets ROUGES qui commence. La couleur du premier palet en jeu ne change que lorqu'une PARTIE COMPLÈTE (2 demi-parties) est jouée. La deuxième partie est alors entamée par le lancer d'un palet NOIR à la zone de départ et la troisième, par celui d'un palet ROUGE à partir du même endroit.

3. Une partie se joue sur une base de cinquante (50), soixante-quinze (75) ou cent (100) points. On peut disputer des matchs aussi par groupes de huit (8), douze (12) ou seize (16) parties. Lors de tournois nationaux les parties se jouent sur une base de soixante-quinze (75) points et le vainqueur est celui qui aura gagné deux (2) de trois (3) parties.

4. Le nombre d'arbitres de division en fonction, dépend du nombre de terrains occupés et des matchs qui doivent se disputer simultanément. Les arbitres de division assistent le directeur du tournoi et doivent assumer toutes les tâches que celui-ci leur distribue relativement à l'assignation des divers terrains aux joueurs et aux officiels. Ils verront à ce que des palets, des indicateurs de couleur, des baguettes, de la craie, des cartes de pointage et autre équipement nécessaire soient disponibles à chaque terrain.

Ils doivent informer les officiels de tout règlement spécial établi pour le tournoi.

Ils ramassent toutes les cartes de pointage à la fin des matchs et les remettent au directeur du tournoi. Les arbitres de division ne surveillent que les sections de terrains qui leur sont assignés. Les arbitres de la zone de départ informent les arbitres de division de TOUT APPEL effectué par les joueurs. Et si les décisions prises par les arbitres de la zone de départ ne sont pas justifiées ou sont contraires aux règlements, les arbitres de divisions peuvent les rejeter.

5. L'arbitre de la zone de départ s'occupe des matchs du terrain qui lui aura été assigné. Il consulte son arbitre de division pour tout appel effectué par les joueurs. C'est à lui seul que revient la tâche de prendre des décisions et d'établir le pointage, sauf pour les cas d'appel tel que mentionné ci-dessus.

Il doit toujours arbitrer du côté de la zone de départ du terrain.

Il détermine et annonce le gagnant du choix de couleur.

Il informe les joueurs de tout règlement établi pour le tournoi.

Il donne le signal pour que débute le match, détermine si un palet est bon ou pas, retire les palets "morts" du jeu et annonce le compte à la fin de chaque partie jouée dans sa moitié du terrain. Il s'occupe de l'indicateur de couleur et annonce la couleur du palet du joueur en action. Il annonce toute infraction commise et avise le marqueur de la pénalité infligée à cet effet. Il contrôle le pointage et s'assure qu'il se fait selon les normes.

6. L'arbitre de la zone d'arrivée s'occupe du jeu du côté de la zone d'arrivée du terrain et assume les mêmes fonctions que celles de l'arbitre, à savoir celles qui s'appliquent au jeu seulement, rapportant toute décision sur les règlements, les infractions ou les APPELS à l'arbitre de la zone de départ.

REMARQUE: Les officiels ne doivent pas toucher les palets en jeu lorsqu'ils déterminent s'ils sont bons ou pas, et ne ramassent pas les palets pour les joueurs. Si les officiels touchent, par accident à des palets en jeu, la demi-partie sera rejouée au complet.

7. Le marqueur inscrit clairement le pointage sur le tableau d'affichage à la zone d'arrivée du terrain. Il n'inscrit que les points annoncés par l'arbitre de la zone de départ et celui de la zone d'arrivée, après chaque demi-partie. Il enregistre les résultats de chaque partie du match sur la carte de pointage officielle qu'il signe et remet ensuite à l'arbitre de division.

G- APPELS

1. Que ce soit en simple ou en double n'importe quel joueur se trouvant à l'extrémité du terrain où sont joués les palets peut demander à l'arbitre s'il peut examiner un palet afin de savoir s'il est bon ou pas.

1.a. Si un joueur désire en appeler de la décision d'un arbitre sur la validité d'un palet il doit le faire avant qu'un autre palet ne soit lancé par l'un ou l'autre des joueurs. La décision prise alors est irrévocable et sans autre possibilité d'appel à la fin de la demi-partie, à moins que ce ou ces palets ne soient touchés ou poussés par un autre palet après que la décision a été rendue.

1.b. L'appel doit être fait auprès du directeur de tournoi ou de son délégué en vue d'une décision finale.

1.c. Si à la fin d'une demi-partie, aucun joueur n'a demandé à examiner un palet dont la validité peut être douteuse, cette demi-partie est jouée à nouveau si un des joueurs proteste contre la décision de l'arbitre et que l'appel est soutenu par le directeur du tournoi; A MOINS QUE LE PALET DISCUTÉ le soit parce qu'il a été déplacé par le DERNIER PALET JOUÉ. Si l'adversaire bouge le palet discuté avant l'inspection, on lui inflige une pénalité de 10 points (-10 points).

1.d. Un lanceur peut s'adresser à l'arbitre pour demander à son partenaire d'aller examiner un palet. Un joueur ne doit pas communiquer directement avec son partenaire.

2. Si un joueur fait un appel sans raison (suffisante), il sera pénalisé de 10 points (-10 points).

3. Les joueurs peuvent demander aux officiels de leur donner des détails sur l'emplacement de certains palets, toutefois ils n'ont pas le droit de les examiner eux-mêmes.

4. Un joueur ou une équipe peut protester auprès de l'arbitre de division ou du directeur du tournoi contre le choix d'un ou plusieurs officiel(s) assigné(s) à son terrain avant que ne s'effectue le choix de couleur.

REMARQUE: Le directeur du tournoi ou l'arbitre de division doit désigner alors d'autres officiels et sa décision sera sans appel.

H- SUBTITUTIONS

Dans le cas d'une indisposition physique chez un joueur jouant en double, un joueur substitut peut prendre sa place n'importe quand pendant un match du moment que ce remplaçant n'a pas déjà participé à un match antérieur dudit tournoi. Le joueur qui a été remplacé ne peut retourner au jeu. C'est au directeur du tournoi de décider si la substitution a été exécutée de façon réglementaire. PÉNALITÉ pour substitution illégale: perte du match par forfait.

I- TERRAINS MOUILLES

1. S'il commence à pleuvoir avant qu'une demi-partie soit terminée, les

joueurs ne sont pas obligés de continuer ou de compléter la partie. Tous les palets en jeu doivent être laissés comme ils sont sur le terrain tant que le directeur du tournoi n'aura pas décidé si la partie doit être remise à un moment indéterminé. Ni les joueurs, ni les arbitres ne doivent alors toucher les palets en jeu. Si le directeur du tournoi décide que la demi-partie se poursuivra une fois que la pluie aura cessé de tomber, les palets en jeu restent comme ils sont sur le terrain et le jeu reprend là où il a été interrompu.

Si le directeur du tournoi suspend le jeu pour une période indéterminée, il doit aviser tous les joueurs et exiger que tous les palets soient retirés du terrain; toute partie en tout match non complété est alors repris plus tard là où il a été interrompu.

Le directeur du tournoi est le seul autorisé à prendre de telles décisions, le cas échéant.

2. Si le directeur du tournoi juge nécessaire d'interrompre le jeu à cause du mauvais temps, tout match non complété sera repris plus tard là où il aura été interrompu.

4. Les joueurs doivent placer leurs quatre (4) palets à l'intérieur de leur propre zone ¯10 et de façon à ce qu'ils ne touchent pas aux lignes, sans cela ils sont pénalisés de cinq (5) points. La pénalité est infligée une fois que le joueur a lancé un palet.

Les palets doivent être lancés de l'intérieur de la zone ¯10.

Si le palet touche la ligne avant ou arrière de la zone ¯10, le joueur est pénalisé de cinq (5) points. Si le palet touche la ligne de côté ou le triangle, le joueur est pénalisé de dix (10) points, son palet est retiré et son adversaire se voit attribuer des points pour tous ses palets déplacés au cours du lancer.

Tous les palets déplacés seront retirés du terrain immédiatement après que le pointage de ces palets ait été accordé à l'adversaire.

PALET TOUCHANT LES LIGNES: Les joueurs ont l'habitude de manoeuvrer ou glisser le palet vers l'arrière et vers l'avant pour voir s'il y a du sable qui pourrait freiner la glissée du palet. AUCUNE PENALITE ne sera infligée pour ce genre de pratique si le palet touche ou traverse les lignes.

Les palets en mouvement peuvent traverser la ligne diagonale. Aucune pénalité ne sera infligée si le palet joué de façon réglementaire à partir de la zone ¯10 touche ou traverse le triangle de séparation.

5. LES LANCERS EFFECTUÉS EN DEUX OU PLUSIEURS TEMPS NE SONT PAS PERMIS. Le mouvement vers l'avant du bâton et du palet doit être exécuté de façon continue. PENALITE: -10 points, le palet du joueur fautif est retiré et son adversaire se voit attribuer des points pour ses palets déplacés. Tous les palets seront retirés du terrain immédiatement

après que le pointage de ces palets ait été calculé.

6. AUCUN LANCÉ DEVIÉ N'EST PERMIS: Les lancers doivent être exécutés en ligne droite par un mouvement continu du bâton et du palet. PÉNALITÉ: -10 points, le palet du joueur fautif sera retiré et son adversaire accumule des points pour ses palets déplacés. Tous les palets déplacés seront retirés du terrain immédiatement après que le pointage de ces palets déplacés ait été calculé.

7. Les joueurs ne doivent pas marcher sur la ligne de fond du terrain ou la traverser elle ou son prolongement, sauf pour rassembler et placer leurs palets. PÉNALITÉ: -5 points pour cette offense lorsqu'elle ne se produit pas pendant l'exécution d'un lancer.

7.a. Jamais au cours d'un lancer, le pied, la main, le genou ou toute autre partie du corps du joueur en action ne doivent toucher la ligne de fond ou la traverser elle ou son prolongement. PÉNALITÉ: -10 points.

8. Les joueurs peuvent se tenir derrière le prolongement de la ligne de fond dans le fossé qui entoure le terrain avant ou pendant l'exécution des lancers, MAIS pas sur les terrains adjacents. PÉNALITÉ: -5 points.

9. En double, les joueurs doivent demeurer assis lorsque le jeu s'effectue dans leur extrémité du terrain jusqu'à ce que tous les palets soient lancés, que le pointage ait été annoncé et que l'officiel les aient invités à jouer ("AU JEU") ou leur ait signifié de jouer par un geste ou de toute autre façon. PÉNALITÉ: -5 points.

En simple, le joueur ne doit pas traverser la ligne de fond pour se rendre à l'autre extrémité du terrain AVANT que l'officiel l'ait invité à jouer ("AU JEU") ou lui ait signifié de jouer par un geste ou de toute autre façon. PÉNALITÉ: -5 points.

10. Les joueurs ne doivent pas quitter le terrain sans permission, SAUF pour rassembler leurs palets après une demi-partie. PENALITE: -10 points.

10.a. On n'inflige pas de pénalité à un joueur lorsqu'il quitte le terrain entre les parties. Cependant, un joueur n'a pas le droit de s'absenter plus de dix (10) minutes. PÉNALITÉ: -10 points.

Une partie est jugée complète lorsque l'officiel annonce le pointage. Le pointage est ensuite inscrit sur le tableau et sur la carte du joueur. L'arbitre doit chronométrer le temps de pause entre les parties d'un match. On peut infliger d'autres pénalités (-10 points) si d'autres infractions se produisent. (Voir Section D, article 22).

11. Il est strictement défendu aux joueurs de nuire aux mouvements de l'adversaire pendant qu'il exécute un lancer que se soit avec le bâton ou avec leur corps. PÉNALITÉ: -5 points.

12. Les joueurs n'ont pas le droit de toucher à des palets en jeu. PENALITÉ: -10 points, et la demi-partie est réprise en totalité. On peut infliger une autre pénalité en invoquant l'article 22, Section D.

13. Les joueurs doivent s'abstenir de parler ou de faire des remarques visant à déranger l'adversaire en train de jouer. PÉNALITÉ: - 10 points.

14. Toute remarque, ou mouvement destiné à venir en aide au partenaire est strictement défendu. PENALITE: -10 points.

15. Un ou des palet(s) retournant ou demeurant sur la surface de jeu du terrain après avoir touché un objet à l'extérieur de la surface de jeu sera retiré avant que ne se poursuive le jeu. On l'appelle alors "palet mort".

15.a. Si un "palet mort" rebondit et touche un palet en jeu ou pousse un autre palet mort à toucher un palet en jeu, on recommencera la demi-partie depuis le début. SAUF:

15.b. si cela est provoqué avec le dernier palet (soit le 8^{e}) de la demi-partie. Dans ce cas, on ne reprend pas la demi-partie et le pointage qui était inscrit sur le tableau avant le rebond compte.

15.c. si un palet mort provenant d'un autre terrain touche ou déplace un palet en jeu, on annule le pointage de la demi-partie et on reprend cette dernière.

REMARQUE: C'est au Club hôte que revient la tâche de prévoir des panneaux de deux (2) pi sur deux (2) pi, installés de façon à leur ménager une certaine élasticité qui leur permette d'absorber les chocs des palets.

16. Un palet qui arrête dans la zone se trouvant entre la ligne neutre la plus éloignée et la ligne de départ devient un "palet mort" et il sera retiré avant que le jeu ne se poursuive. TOUTEFOIS si le palet touche

la ligne neutre la plus éloignée, il reste en jeu.

17. Un palet qui arrête moins de huit (8) po derrière la ligne de fond la plus éloignée sera retiré du jeu.

18. Un palet dont plus de la moitié dépasse la ligne de côté ou qui ne s'arrête pas à plat est immédiatement retiré.

19. Si un joueur lance son palet avant que celui de son adversaire ne s'immobilise, on inflige au premier une pénalité (-10 points), on retire son palet du jeu et on accorde à son adversaire des points pour tous ses palets déplacés. Ces derniers sont ensuite retirés du terrain.

20. Une pénalité (-5 points) est infligée au joueur coupable d'avoir retardé volontairement le jeu ou d'avoir cherché à gagner du temps, (PENALITE: -5 points)

21. Si un bâton s'échappe des mains d'un joueur et touche ou déplace un palet en jeu, une pénalité (-10 points) sera infligée au joueur fautif et l'adversaire se verra attribuer des points pour tous ses palets déplacés à cette occasion. De plus, la demi-partie sera rejouée à moins que le nombre de points maximum n'ait été atteint par l'adversaire du joueur fautif. Il n'y aura pas de pénalité si le bâton ne touche pas ou ne déplace pas des palets en jeu.

22. Dans le cas d'une infraction non prévue par les règlements, le directeur du tournoi étudiera les faits et infligera une pénalité de 10 points.

Une pénalité supplémentaire peut être imposée pour s'assurer que le joueur fautif ne tirera aucun avantage de son infraction.

E- POINTAGE

1. Une zone de 10 points, 2 zones de 8 points, 2 zones de 7 points, une zone de ¯10 points (voir schéma).

2. Une fois que les deux (2) joueurs auront lancé leur quatre (4) palets, inscrire le pointage de tous les palets se trouvant à l'intérieur des lignes de la zone des points. Ne pas tenir compte du triangle de séparation dans la zone ¯10 points.

   L'OFFICIEL DOIT SE PENCHER AU-DESSUS DU PALET POUR JUGER SI CELUI-CI EST BIEN A L'INTERIEUR DES LIGNES.

   Dans le cas d'un "palet superposé", c'est-à-dire un palet qui repose sur un autre après avoir été lancé avec force par un joueur, il faut étudier chaque palet séparément selons les règles de pointage.

3. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les palets soient lancés pendant une demi-partie, même si le maximum de points a été atteint par un des joueurs.

4. Si les joueurs se trouvent à égalité avec le nombre maximum de points ou plus, le jeu se poursuivra normalement pendant 2 parties complètes additionnelles pour les doubles et une partie complète pour les simples.

   L'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie même si elle a accumulé moins que 75 points ou que le nombre de points

déterminé comme maximum. Si le pointage est à nouveau égal, le jeu se poursuit tel que décrit ci-dessus.

5. Lors d'un tournoi, le gagnant d'un match doit signer la carte de pointage, approuvant ainsi le pointage inscrit dessus.

6. Si une erreur survient lors de l'affichage des points sur le tableau à la fin d'une demi-partie et qu'on la remarque avant que la demi-partie suivante soit complétée, il faut qu'elle soit rectifiée. Sinon le pointage restera tel qu'il a été inscrit, sauf si les deux partis s'entendent sur la rectification.

F- LES OFFICIELS

1. Lors d'un tournoi, les officiels seront: le directeur du tournoi, le directeur-adjoint du tournoi, les arbitres de division, les arbitres de la zone de départ, les arbitres de la zone d'arrivée et les marqueurs.

2. Le directeur du tournoi s'occupe de tous les préparatifs du tournoi, à savoir: le tirage au sort; la formation d'équipes; l'assignation des terrains et le choix des officiels. C'est à lui aussi que revient la tâche de fixer l'heure pour le début des parties et des matchs, d'inspecter tous les terrains, l'équipement, etc., et de s'occuper de tous les autres détails ayant trait au tournoi.

3. S'il le désire, le directeur du tournoi peut nommer un adjoint qui prendra des décisions finales et irrévocables sur toute question de fait.

J- INFRACTIONS ET PÉNALITÉS

D-4	Palets à l'extérieur de la zone de départ	- 5 points
D-4	Palets touchant la ligne avant ou arrière	- 5 points
D-7	Joueur marchant sur la ligne de fond ou la traversant elle ou son prolongement autrement que pendant l'exécution d'un lancer	- 5 points
D-7.a	Joueurs marchant sur la ligne de fond ou la traversant elle ou son prolongement pendant l'exécution d'un lancer	-10 points
D-8	Joueurs se tenant ou marchant sur un terrain adjacent pendant le jeu, sauf pour rassembler les palets	- 5 points
D-9	Joueurs se tenant debout	- 5 points
D-11	Obstruction	- 5 points
D-12	Toucher des palets en jeu	-10 points
D-20	Retarder intentionnellement le jeu	- 5 points
D-10	Joueur quittant le terrain sans permission pendant le match	-10 points
D-13	Remarques visant à gêner l'adversaire	-10 points
D-14	Parler ou donner des conseils à un partenaire	-10 points
G-3	Appel sans raison (suffisante)	-10 points
G-1	Bouger un palet "discuté" avant vérification	-10 points
D-4	Palet lancé touchant les lignes de côté ou du triangle (voir règlement D-4)	-10 points
D-5	Lancer effectué en 2 ou plusieurs temps (voir règlement D-5)	-10 points
D-6	Lancer dévié	-10 points

plus: palet du joueur fautif retiré et attribution de points à l'adversaire pour tous ses palet déplacés dans l'action